

LEGOLAND®

Handleiding

Gefeliciteerd met de aankoop van LEGOLAND, slechts één van de geweldige computerspelletjes van LEGO Media.
Bij LEGO Media streven wij constant naar nieuwe manieren om de naam van LEGO hoog te houden in de opwindende wereld van computerspelletjes. Net als bij ons speelgoed gaat het bij onze computerspelletjes om de inhoud en kwaliteit waarmee de verbeelding en creativiteit op steeds nieuwe manieren kunnen worden gestimuleerd.
Door het feit dat wij de grootst mogelijke aandacht besteden aan het testen van onze producten door gebruikers, kunnen wij met trots zeggen dat onze spelletjes 100% voor kinderen geschikt zijn en dat ze het kwaliteitszegel 'Door kids getest en goedgekeurd' werkelijk verdienen.
We vertrouwen er op dat je met LEGOLAND vele uren speelplezier zal hebben .
Als je problemen hebt met dit product, neem dan direct contact op met onze klantenservice (zie bijgesloten kaart) waar men je met plezier van dienst zal zijn.
Bij LEGO Software gaat het helemaal om het plezier, dus als je LEGOLAND leuk vindt, kijk dan ook eens naar de bijgevoegde brochure met de andere spannende computerspelletjes in onze reeks.



Inhoudsopgave

Inleiding

Als nieuwe parkmanager moet je een zo leuk mogelijk LEGOLAND park ontwerpen en bouwen. Een park waarmee je de bezoekers tevreden houdt en ze steeds blijft aantrekken.

Dat is alleen niet zo makkelijk als je denkt. Het is niet alleen een kwestie van een bezienswaardigheid in het park neerploffen en maar hopen dat de bezoekers het leuk vinden. Lees door als je meer wilt weten!



Tim Timmer is gebaseerd op een echte onderdirecteur in LEGOLAND in Windsor, Engeland. Zijn echte naam is Jonathan Robb.

Installatie

Computer

100% Windows® 95/98 DirectX compatibele computer vereist. Spel niet compatibel met Windows NT, OS/2, Linux of Windows emulerend besturingssysteem.

CPU: Pentium II 233MHz of equivalent.

Geheugen: Minimaal 32 MB RAM.

Video: 4MB Direct Draw compatibele videokaart (capaciteit van 640 x 480 met 16 bit kleur).

CD-ROM: Minimaal 4 x cd-rom-/DVD-station.

Geluidskaart: Geluidskaart:100% Windows 95/98 DirectX 7.0 compatibele 16-bit geluidskaart

Invoereenheid: 100% Windows 95/98 compatibele muis en toetsenbord.

DirectX: Microsoft DirectX 7.0 (bijgeleverd op cd) moet geïnstalleerd worden om LEGOLAND te kunnen spelen. Raadpleeg het leesmij-bestand op de LEGOLAND cd-rom voor meer informatie over DirectX.

Opmerking: Wellicht heeft jouw computer voor de betreffende hardware de 'nieuwste' Windows 95/98 stuurprogramma's nodig. De cd-rom moet in het cd-rom-/DVD-station liggen om het spel te kunnen uitvoeren.

Installatie: Voor de installatie is minimaal 150 Mb schijfruimte nodig.

(Ongecomprimeerd)* Voor de installatie is maximaal 301 MB schijfruimte nodig.

(Ongecomprimeerd)*

Muis: Microsoft compatibele muis

* Ongecomprimeerd betekent dat de bestanden op de vaste schijf niet gecomprimeerd zijn om ruimte op de vaste schijf vrij te maken.

Bij Windows 98 wordt om deze functie uit te voeren bijvoorbeeld DriveSpace gebruikt.

Wellicht moet je contact met de hardwareleverancier opnemen om de stuurprogramma's te updaten voor enkele van deze componenten.

Om updates te downloaden moet je een Internet-verbinding hebben.



Installatie

Als de LEGOLAND cd-rom in de PC zit, moet de installatie automatisch beginnen. Als dat na enkele seconden nog niet gebeurd is, moet je:

1. Controleren of er niets anders draait op de PC
2. Dubbelklikken op het pictogram 'Deze computer' op het bureaublad
3. Klik met rechts op het cd-rom-station en selecteer Verkennen
4. Dubbelklikken op 'AUTORUN.EXE'

Dan wordt er een menu weergegeven met de volgende opties:

LEGOLAND installeren (of LEGOLAND spelen (PLAY LEGOLAND) als het al geïnstalleerd is)

REGISTREREN

AFSLUITEN

Als dit de eerste keer is dat je LEGOLAND speelt, moet je LEGOLAND INSTALLEREN selecteren.

LEGOLAND installeren

Kies LEGOLAND INSTALLEREN uit het menu. De installatie is heel eenvoudig, het gaat in feite vrijwel automatisch! De software vraagt of je de 'normale' installatie of de 'maximum' installatie wilt uitvoeren. Het verschil is de hoeveelheid ruimte op de vaste schijf die je nodig hebt (de hoeveelheid wordt op het scherm weergegeven). Ook wordt er om een installatiepad gevraagd - gebruik het standaardpad als dat kan.

Installatie

LEGOLAND starten

Je kan het spel op verschillende manieren starten. Je kan het beste de cd-rom er in leggen en ' LEGOLAND SPELEN' kiezen uit het menu dat verschijnt.

Als het spel echter niet vanzelf gaat draaien als de cd-rom er in ligt, moet je het volgende doen:

1. Klik op START links onderaan het scherm.
2. Ga naar PROGRAMMA'S
3. Zoek de map LEGO MEDIA in het menu PROGRAMMA'S
4. In de map LEGO MEDIA staat een map LEGOLAND met het startpictogram LEGOLAND

BELANGRIJK - ongeacht welke installatie-optie je kiest, de originele LEGOLAND cd-rom moet er altijd in liggen om het spel te kunnen draaien.

Installatie spel ongedaan maken

Je kan LEGOLAND heel makkelijk van de PC verwijderen. Het gaat als volgt:

1. Klik op START links onderaan het scherm.
2. Ga naar PROGRAMMA'S
3. Zoek de map LEGO MEDIA in het menu PROGRAMMA'S
4. In de map LEGO MEDIA\LEGOLAND zit het bestand 'UNINSTALL'. Klik daarop om LEGOLAND van de PC te verwijderen

N.B. - daardoor worden geen opgeslagen spelletjes of spelergegevens automatisch verwijderd.
Het programma geeft je wel de kans om de opgeslagen spelletjes te verwijderen.
Je kan de opgeslagen spelletjes ook zelf verwijderen.

Als je problemen hebt, neem dan contact op met de afdeling klantenservice van LEGO Media. De contactgegevens staan in de leesstof die bij de software is geleverd.

Installatie

Waarom wordt mijn Windows bureaublad groter of kleiner als ik het spel afsluit?

LEGOLAND past de resolutie van het bureaublad automatisch aan op 640 x 480 om te voldoen aan de vereisten van het spel.
Als het bureaublad niet in de normale stand terugspringt, zie dan de onderstaande informatie over hoe je de weergave-eigenschappen van het systeem kan afstellen.
De meeste computers met Windows 95 / 98 hebben een kleurinstelling van Hoge kleuren 16bit en een resolutie-instelling van 800 x 600 of 640 x 480. (Individuele voorkeuren)
Ga met de muis op een leeg deel van het Windows bureaublad staan en druk één keer op de rechtermuisknop.
Er wordt een menu weergegeven. Je kan daaruit kiezen door met de linkermuisknop op de optie 'Eigenschappen' te klikken.
De map 'Weergave-eigenschappen' staat nu open. Selecteer het tabblad 'Instellingen'. Zorg ervoor dat Hoge kleuren 16-bit ingesteld is met een resolutie-instelling van 640 x 480 of 800 x 600. (Individuele voorkeuren)

Breng eventuele veranderingen aan en start de computer opnieuw op als hierom gevraagd wordt..





Waar gaat het spel eigenlijk over?

Gefeliciteerd, je bent aangenomen als nieuwe parkmanager van LEGOLAND! Op je eerste dag maak je kennis met je nieuwe collega's bij LEGOLAND. Tim Timmer, de onderdirecteur van het park heet je welkom. Hij regelt een bijeenkomst zodat iedereen de kans krijgt om jou te ontmoeten en om de nieuwste uitvinding van de professor te zien!

Het ziet er naar uit dat de professor een tijdmachine heeft uitgevonden. Niemand weet waarom (maar zijn uitvindingen gaan dan ook nooit volgens plan!) Voor je het weet, springt de professor in de machine, is er een grote lichtflits en is hij verdwenen.

Enkele seconden later is hij weer terug.
Waar (of 'wanneer') is hij geweest? Maar dat kan niemand wat schelen, want met zijn tijdmachine heeft hij het prachtige park opgeblazen!

Geen paniek! De professor denkt dat hij de tijdmachine kan repareren. Daarmee kan hij dan terug in de tijd en dan heeft hij de kapotte attracties binnen no time vervangen met behulp van zijn goede oude duplicatorstraal!

Jij moet alles weer in elkaar zetten.
Je moet het nieuwe park ontwerpen en de attracties bouwen en onderhouden.



JP's lievelingsliedje is 'I like to dance' van Tuff Stuff.

LEGOLAND parkassistenten

Om je te helpen het park zo leuk mogelijk te maken, is er een speciaal LEGO team om je te helpen. Elk lid is verantwoordelijk voor een bepaald aspect van het ontwerpen of bouwen van het park.

Tim Timmer



Hij is de onderdirecteur van het park en jouw onmisbare helper. Als je problemen hebt met het bouwen van het park of als je niet weet wat je moet doen, vraag het dan aan Tim. De onderdirecteur haalde de hoogste cijfers van zijn klas op de LEGOLAND Park Academy. Hij heeft maar één doel: de bezoekers een reuze dag bezorgen! Zijn hobby's zijn onder andere bergbeklimmen, motorrijden met Biker Bob en het verzamelen van dankbrieven van tevreden bezoekers.

Professor Voltage



Je hebt het misschien nog niet in de gaten, maar in elk LEGOLAND park zit een wetenschapper.
Die wetenschapper moet fantastische bezienswaardigheden en toffe attracties uitvinden. Waar denk je anders dat we het allemaal vandaan halen?
De professor heeft een geheimzinnig verleden, maar zijn uitvindingen zijn geweldig. De professor heeft zelfs een 'Attractielab' gemaakt waar hij met behulp van speciale blauwdrukken twee keer zo snel bezienswaardigheden kan maken!

De professor heeft allerlei soorten gekke dingen uitgevonden, van de beroemde LEGO Mindstorms robots tot de toffe destructa-stenen in LEGO Creator! Waar je wel voor moet uitkijken is dat hij nogal nieuwsgierig en snel afgeleid is. Daardoor kan er echt van alles fout gaan...

JP



Zij is een van de beste monteurs ter wereld! Ze weet alles wat de professor ook maar uitvindt te bouwen en kan ook nog eens alles repareren! JP is makkelijk herkenbaar. Tijdens het werk heeft ze altijd haar walkman op en ze heeft altijd een schroevendraaier bij zich.
In haar vrije tijd bouwt JP de gekste LEGO Technic apparaatjes die van alles doen, zoals een snoeppapiertje voor haar er af halen of haar 's ochtends uit bed gooien!

Bob Boom



Hij is de creatiefste tuinman van het park en dol op zijn jachtpet!
Wat Bob niet weet over LEGO bomen en bloemen is het weten niet waard. Hij heeft werkelijk groene vingers. Bob is opgeleid door de wereldberoemde tuinman Forest Chump. Die heeft een rubberplant met een dennenboom gekruist en heeft zo de eerste LEGO planten gemaakt.

LEGOLAND parkassistenten

Bob staat te popelen om nieuwe LEGO planten en bloemen te maken zodat hij kan laten zien wat een geweldige tuinman hij is. Het liefste maakt hij ENORME bloembedden!

Je moet Bob alleen wel in de gaten houden, want hij valt nog wel eens in slaap tijdens het werk!

Rosie



Als je honger hebt, breng dan een bezoekje aan Rosie.
Rosie is opgeleid door enkele van de beste koks ter wereld en het eten dat ze klaarmaakt is altijd heerlijk en gezond.

Rosie is een afstammeling van de bekende Brickolini en is gewend om voor een heel leger te koken. Zo lang er voldoende restaurants en eettentjes zijn, maakt zij voor alle bezoekers in het park heerlijk eten klaar. In haar vrije tijd leest Rosie de nieuwste kookboeken en bedenkt ze nieuwe recepten. Achterop dit boekje staan trouwens ook een paar van haar lievelingsrecepten.

Rosie Brickolini is het nichtje van Mama Brickolini, een van de sterren uit het spel LEGO Island voor de PC.

En wat nu?

Spelergegevens



Allereerst kom je in het scherm 'SPELERGEGEVENS'. Het lijkt een beetje op het scherm links.

Voordat je het park kan gaan ontwerpen en bouwen, moet je je naam opgeven. Dat is heel makkelijk.

1. Zoek een 'LEEG' vakje en klik er met de linkermuisknop op.
2. Typ je naam in de lege ruimte.



3. Klik op het DUIMSYMBOOL of druk op ENTER op het toetsenbord om de gegevens op te slaan.
4. Nu zie je dat je in het hoofdscherm van het spel zit.

Het hoofdscherm

Het hoofdscherm is best belangrijk, want vanaf dat scherm kan je allerlei leuke dingen doen. Daarna zie je het volgende scherm:


Hoofdscherm



Je kan op de volgende knoppen drukken:



Vrijspel

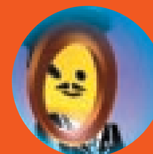
Hiermee kan je een park bouwen zonder je zorgen te maken of de bezoekers wel tevreden zijn! Zie het gedeelte over 'Vrijspel' op pagina 16.





Spelergegevens

Hiermee ga je terug naar het scherm 'SPELERGEGEVENS'. Op dat scherm kan een tweede speler zijn/haar gegevens opgeven en met het spel beginnen.



Spel laden

Met deze knop wordt een eerder opgeslagen LEGOLAND spel geladen. Je kan verder spelen waar je gebleven was.



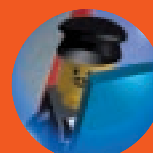
Spel starten

Met deze knop wordt het spel gestart op de laatst gespeelde level of op de eerste leslevel als je het spel nog nooit gespeeld hebt.`



LEGOLAND video

Hiermee ga je naar een scherm waar je filmpjes van de echte LEGOLAND parken kan bekijken!



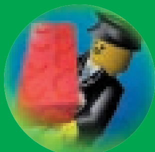
Spel afsluiten

Als je het spel wilt afsluiten, moet je op deze knop klikken of op de ESCAPE-toets op het toetsenbord drukken.

Het is Bob Boom's grote wens om de LEGOLAND prijs voor de best gesnoeide tuin en snor te winnen.



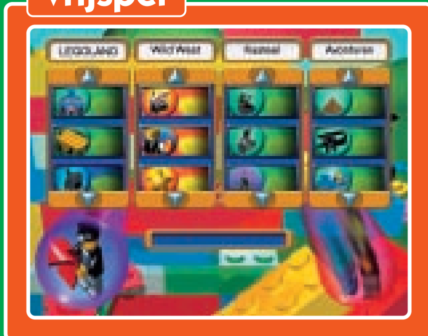
Vrijspel



In VRIJSPEL kan je een park bouwen zonder dat je rekening hoeft te houden met de bezoekers of de parkinspecteur!

Als je op de knop VRIJSPEL drukt, kom je in het onderstaande scherm:

Vrijspel



Het leuke van VRIJSPEL is dat je de LEGOLAND attracties en bezienswaardigheden zelf kan kiezen en het park helemaal zelf kan ontwerpen.

Dit moet je doen:

1. Kies de attracties en bezienswaardigheden met de beschikbare themaknoppen.
   De gekozen dingen krijgen een vink.
   Als je besluit een bepaald ding toch niet te kiezen, moet je er gewoon nog een keer op klikken.

2. Onder de themamenu's staat een schuifbalk waaraan je kan zien hoeveel je nog kan kiezen.
   Als de balk vol is, kan je geen attracties meer kiezen.
3. Als je tevreden bent met je keuzes, klik dan op het DUIMSYMBOOL om het park te gaan bouwen.
4. Als je besluit dat je niet in VRIJSPEL wilt spelen, klik dan op 'TERUG NAAR KLEINE SCHERM' links onderaan het scherm.

VRIJSPEL en het spel zelf lijken in feite veel op elkaar. Hoe verder je komt in het spel, hoe meer attracties je met VRIJSPEL kan bouwen! VRIJSPEL is pas beschikbaar als je alle leslevels uitgespeeld hebt.

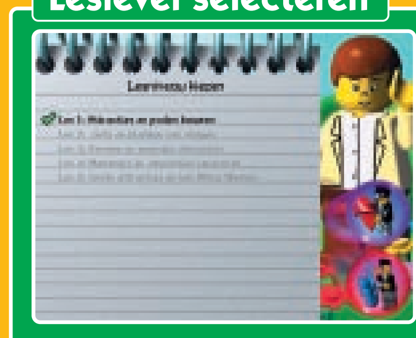


Het LEGOLAND spel



Klik op de knop LEGOLAND SPEL STARTEN om te beginnen met het ontwerpen en bouwen van je eigen LEGOLAND park! Het ontwerpen en bouwen van je eigen park is natuurlijk heel leuk, maar je moet wel weten wat je moet doen! Daarom leert Tim je de belangrijkste dingen - je begint met vijf lessen waar je alles kan uitproberen.

Leslevel selecteren



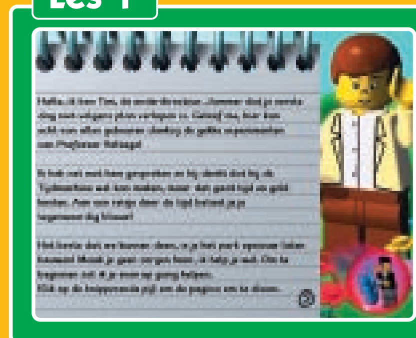




Les één, 'Attracties bouwen' is al met een vinkje aangegeven om mee te beginnen. Dubbelklik op de les of klik op het DUIMSYMBOOL om verder te gaan. Als je juist terug wilt, klik dan op de knop 'TERUG NAAR BEGINSCHERM'.

Als je op de knop 'Play level' geklikt hebt, krijg je het volgende scherm te zien:

Les 1



Dit is het briefingscherm. Hier geeft Tim je informatie over de situatie en instructies voor hoe je de level moet uitspelen. Luister goed naar hem!

Soms moet je op de knipperende pijl onderaan het kladblok klikken om de pagina om te slaan. Als je de instructies van Tim goed volgt dan kan er weinig mis gaan! Als Tim is uitgepraat dan kan je het spel starten met het DUIMSYMBOOL.

Als je het spel hebt gestart dan zie je het onderstaande scherm:

Spelscherm



Dit scherm bevat meerdere belangrijke knoppen waarmee je het LEGOLAND park zo leuk mogelijk kan maken. Dat zijn:

Pad

Als je een attractie of bezienswaardigheid bouwt, loopt er meestal een pad van de attractie naar de ingang van het park. Je moet ervoor zorgen dat de bezoekers elke bezienswaardigheid kunnen bereiken. Je kan deze knop gebruiken om extra paden aan te leggen of om kapotte paden te repareren.

Vraagmodus

Met deze knop kan je er achter komen of de bezoekers tevreden zijn en of ze honger hebben. Je kan er ook belangrijke informatie over de bezienswaardigheden in het park mee te weten komen. Zie VRAAG-modus op pagina 26.

Gum

Het geeft niets als je fouten maakt. Je kan dingen die je gebouwd hebt weer verwijderen met de gum. Pas op dat je geen dingen per ongeluk wist, vooral niet de bloembedden van Bob!

Kaartoverzicht

Hiermee krijg je een algeheel overzicht van het LEGOLAND park, alsof je er overheen vliegt. Dat is heel handig. Je kan namelijk zien of het park goed ontworpen is en of er attracties kapot zijn.

Spelopties

Deze knop is heel handig. Gebruik hem als je spelletjes wilt AFSLUITEN, LADEN of OPSLAAN, of als je de volume van de muziek en de geluidseffecten wilt veranderen. Zie het gedeelte over 'SPELOPTIES' op pagina 21.

LEGOLAND

LEGOLAND themaknoppen

Hier zijn er vier van. Aan het begin van het spel wordt alleen het algemene LEGOLAND thema weergegeven. De andere thema's worden beschikbaar naarmate je in hogere levels komt. Met deze knoppen krijg je toegang tot vele verschillende dingen van elk thema. Daarmee kan je dus een grote variatie aan bezienswaardigheden in het LEGOLAND park zetten.

Helaas weet nog niemand wat er achter de lege knoppen zit, aangezien professor Voltage nog niet door de tijd heeft gereisd. Hoe dan ook, het wordt een verrassing.

Informatieconsole

Als je op het kladblok links klikt, krijg je de instructies voor de betreffende level nogmaals te zien, voor het geval je eraan herinnerd wilt worden.

Het LEGOLAND spel

Als je vast komt te zitten kan je ook wat tips krijgen. Klik gewoon op het kladblok en dan op de 'vraagknop' bovenaan het scherm.

Op het scherm rechts helpt Tim je. Tim heeft permanent contact met alle parkassistenten en geeft je vanaf dit scherm de belangrijkste informatie. Als je hem niet goed verstaan hebt, klik dan op het scherm en hij zegt het nog een keer.

Einde level



Als je een level gehaald hebt, zie je dit plaatje van Tim die door een deur gaat. Klik op het plaatje als je naar de volgende level wilt gaan. Als je door wilt spelen en het park verder wilt opbouwen dan kan dat. Klik gewoon op het plaatje van de deur als je er genoeg van hebt.

Geldbalk



Het LEGOLAND park moet continu mensen aantrekken, want zonder geld kan je geen nieuwe bezienswaardigheden ontwikkelen en bouwen. De GELDBALK geeft met een grafiek en met een bedrag aan hoeveel geld je hebt.

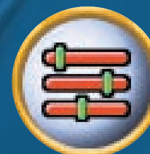
Stroombalk



In bijna alle levels heb je krachtcentrales nodig om de attracties te laten werken.

Je moet proberen om de STROOMBALK in het gele gedeelte te houden. Zo heb je net voldoende stroom om het park te laten draaien. Als de balk in het rode gedeelte (links) komt, heb je niet genoeg stroom. Als hij in het groene gedeelte (rechts) komt, heb je teveel krachtcentrales gebouwd en dus geld verspild.

Spelopties

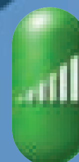


Met de knop SPELOPTIES (links) kom je in dit scherm (rechts):

Spelopties

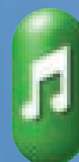


Met de volgende functies kan je het volume veranderen, een spel laden of opslaan en afsluiten.



Stemvolume

Met deze schuifbalk kan je het volume van Tims stem hoger of lager zetten.



Muziekvolume

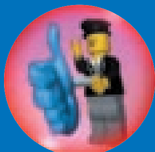
Met deze schuifbalk kan je het volume van de muziek hoger of lager zetten.



Volume geluidseffecten

Met deze schuifbalk kan je het volume van de geluidseffecten hoger of lager zetten.

Spelopties



Duimsymbool

Hiermee ga je terug naar het spel.



Spel opslaan

Hiermee ga je naar het opslaan-scherm zodat je kan opslaan voordat je alles afsluit.



Spel laden

Hiermee kan je een eerder opgeslagen LEGOLAND spel laden zodat je verder kan spelen waar je gebleven was.



Spel afsluiten

Hiermee verlaat je het huidige spel en ga je terug naar het hoofdmenu.

Professor Voltage is de opa van Vera Voltage. Vera is een van de kampioenen uit LEGO Racers.

LEGOLAND spelen

Monteurhut



Broeikas



Om het spel goed uit te kunnen spelen moet je goed samenwerken met je LEGOLAND collega's. De belangrijkste zijn JP, de monteur en Bob Boom, de tuinman.

Zonder deze mensen kan je niets repareren of planten. Zet ze dus hard aan het werk en wees aardig tegen ze!!

In de meeste levels van het spel zie je een monteurhut en een broeikas. Als je er op klikt, krijg je een monteur of een tuinman. Elke keer dat je op een gebouw klikt, krijg je een nieuwe assistent. Denk er wel aan dat elke assistent 30 munten kost en dat je maximaal 15 monteurs en 15 tuinmannen kan hebben.



Je kan de monteurs en tuinmannen oppakken en ze ergens anders in het park neerzetten. Op deze manier kan je heel snel bezienswaardigheden repareren en perkjes aanleggen. Klik gewoon met de linkermuisknop op de assistent en klik nogmaals om hem/haar neer te zetten.

Als je een assistent niet meer nodig hebt, zet je hem/haar gewoon terug in het betreffende gebouw. Je krijgt je geld nog terug ook!



Hoe gaat het bouwen dan?

Als je een nieuw spel gestart hebt, volg dan de instructies van Tim. Hij legt uit wat je moet doen. Als je enkele monteurs en tuinmannen gemaakt hebt, klik dan op de LEGOLAND themaknop om bij de attracties en bezienswaardigheden te kunnen. Terwijl jij het park ontwerpt, is de professor druk bezig in zijn laboratorium om dingen uit te vinden die jij kan bouwen. Zo nu en dan krijg je iets nieuws! Hoe verder je in het spel komt, hoe meer dingen je kan bouwen! Nieuwe voorwerpen hebben een gouden ster, net als in het scherm hieronder.

Nieuwe bezienswaardigheid



Elke keer dat een nieuwe bezienswaardigheid ontwikkeld is, wordt een dergelijk informatievenster weergegeven met een beschrijving van de bezienswaardigheid. Klik op de X om het informatievenster te verwijderen.

Nieuwe voorwerpen



In het menu staat, naast de attracties, een bedrag. Dit bedrag geeft aan hoeveel het kost om JP het voorwerp te laten bouwen. Een heg kost bijvoorbeeld twee munten, twee van de winkels kosten 25, enzovoorts.

Hoe gaat het bouwen dan?

Geld op



Als je niet genoeg geld hebt om een bepaald voorwerp door JP te laten bouwen, dan wordt het grijs. Let alleen wel goed op de geldbalk. Hoe meer bezoekers er komen, hoe meer geld je krijgt!

Om iets in het park te zetten moet je gewoon op het voorwerp klikken in het LEGO themamenu, bijvoorbeeld LEGOLAND, en dan met de cursor naar het park gaan. Bij het muispijltje zie je een vage omtrek van het voorwerp.

Als er voldoende ruimte is, is de omtrek groen. Als er niet voldoende ruimte is, of als er iets in de weg staat, is de omtrek rood en verandert de cursor, net als in de schermen hieronder.

Bouwen mogelijk



Bouwen niet mogelijk



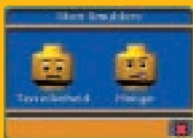
Soms raakt je geld net op als JP iets aan het bouwen is. Als dat gebeurt, zie je een knipperende munt boven de plek.

Als je een bezienswaardigheid wilt verwijderen, klik dan op de GUM-knop en verwijder het voorwerp door er op te klikken.

Hoe weet ik wat er aan de hand is?



Een belangrijk onderdeel van het spel is dat je moet weten hoe tevreden de bezoekers zijn. Dit kan je doen met behulp van de 'VRAAG'-modus. Klik op de grote vraagtekenknop op het hoofdscherm of druk op de rechtermuisknop. Dan hoef je alleen maar op een bezoeker te klikken en er verschijnt een venster zoals hieronder staat.



Hier staan twee LEGO minigezichtjes die veranderen aan de hand van hoe tevreden de bezoeker is en hoeveel honger hij/zij heeft. Hoe blijer de gezichtjes, hoe beter!!

Je kan er ook sneller achter komen hoe een bezoeker zich voelt. Zorg ervoor dat je in de VRAAG-modus zit en ga met het pijltje op een bezoeker staan (je hoeft deze keer alleen niet te klikken). Je krijgt enkele gegevens te zien. Die zien er als volgt uit:





Gert-Jan Tadema, links, verlaat het park en Gerard Post, links onder, is niet zo blij. Misschien gaat hij ook wel weg als hij niet gauw in een leuke attractie gaat. Het hangt dus van jou af!





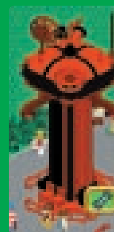
Attracties repareren

Je kan de VRAAG-modus ook gebruiken om de attracties en bezienswaardigheden te bekijken en om te zien of ze in een goede toestand verkeren. Bij de levels na les vier zul je soms merken dat sommige attracties ROOD knipperen. Dat betekent dat ze gerepareerd moeten worden door een monteur.

Attracties repareren



Zo lang er monteurs in het park zijn, worden de kapotte attracties zo snel mogelijk gerepareerd. Als je een attractie onmiddellijk wilt laten repareren, pak dan een monteur op en zet haar neer op de kapotte attractie.



Het repareren van attracties kost geld. Als je niet zoveel munten hebt, zet dan een of meerdere monteurs terug in de hut zodat ze de attracties pas repareren als je er klaar voor bent.

Attracties repareren

Met de GUM-knop kan je kapotte attracties verwijderen.
Denk eraan dat je niet het volle bedrag voor de attractie terugkrijgt als hij kapot is. Je kan naar de VRAAG-modus gaan om te zien hoeveel je ervoor zou krijgen.

Batterijen niet bijgeleverd

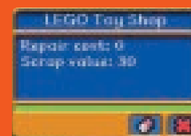
Hoe beter het met het park gaat, hoe leuker de attracties en de bezienswaardigheden worden. Professor Voltage is er dol op om de gaafste dingen uit te vinden waarmee hij zorgt dat de bezoekers tevreden zijn en dat jij, JP en Bob het druk hebben!

Alle bezienswaardigheden hebben voldoende stroom nodig. In les drie krijg je dan ook te maken met de krachtcentrales. Zodra je met krachtcentrales aan de slag gaat, wordt de stroombalk rechts bovenaan het scherm actief.

Niet voldoende stroom



Op de volgende schermen merk je dat de stroombalk helemaal naar links gaat als je een bezienswaardigheid in het park zet waar je niet voldoende stroom voor hebt. In dat geval gaat de bezienswaardigheid groen knipperen en stopt hij met werken. Sommige voorwerpen gaan ook blauw knipperen in het geval van een stroomstoring.



Als je naar de VRAAG-modus gaat en op het knipperende voorwerp klikt, wordt er een venster weergegeven dat op deze lijkt (links).



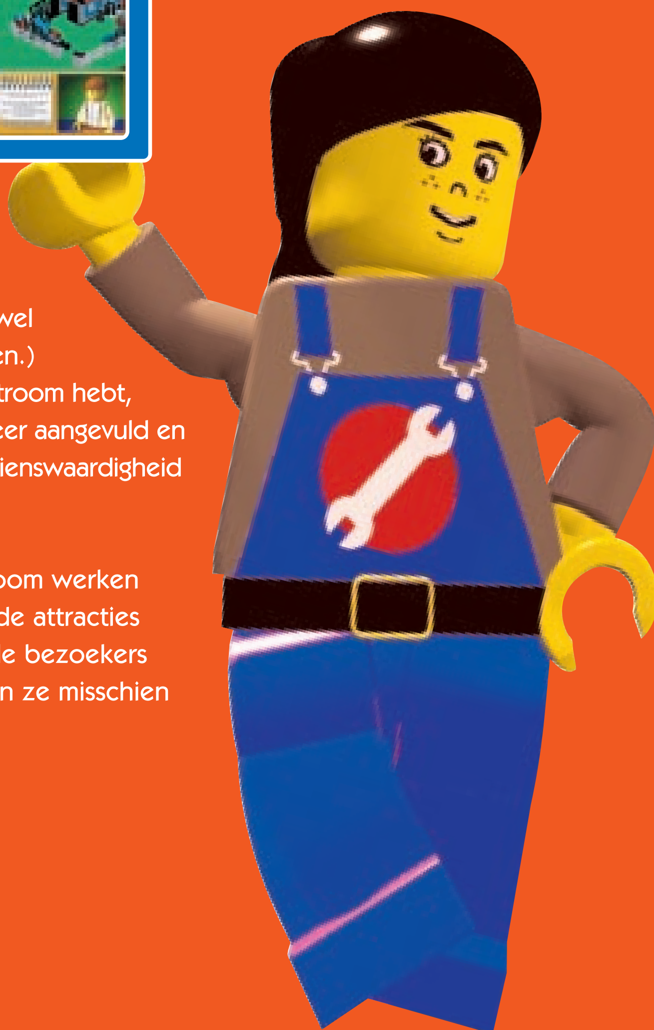
Batterijen niet bijgeleverd

Stroom oké



Om de stroomuitval te herstellen moet je een krachtcentrale bouwen. (Daar moet je wel genoeg geld voor hebben.) Als je weer voldoende stroom hebt, wordt de stroombalk weer aangevuld en stopt de attractie of bezienswaardigheid met knipperen.

Denk eraan, zonder stroom werken veel attracties niet. Als de attracties niet werken dan gaan de bezoekers zich vervelen en verlaten ze misschien zelfs het park.



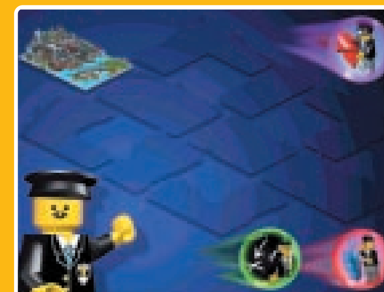


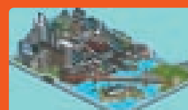
Ik heb de lessen af. Wat nu?

Gefeliciteerd! Nu mag je een echt LEGOLAND park gaan ontwerpen en beheren. Na de lessen is het tijd om alles wat je hebt geleerd te gaan gebruiken. Namelijk het maken van een geweldig LEGOLAND park!

Na les vijf kom je in het levelscherm. Dat ziet er als volgt uit:

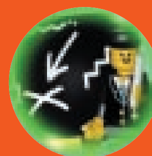
Levelscherm





In de bovenhoek zie je een van de beroemde minilanden van LEGOLAND. Daar krijg je de volgende uitdaging, dus dubbelklik op het miniland of klik op de DUIMKNOP om te spelen.

Je hebt misschien al gemerkt dat er 9 lege plaatsen zijn. Die ga je pas gebruiken als je wat meer levels van het spel gehaald hebt. Elke keer dat je een level haalt, krijg je als beloning een nieuw miniland (deze dienen ook als knoppen voor latere levels).



Met deze knop ga je terug naar de leslevels. Voor het geval je vergeten bent hoe iets ook al weer werkt.

De parkinspecteur

Je LEGOLAND park wordt beoordeeld door meneer Jansen, de gevreesde parkinspecteur! Ach, hij valt best mee hoor. Hij geeft het park regelmatig beoordelingen en geeft aan wat je moet verbeteren. Hij geeft je zelfs een rapport. Dat is echt handig! Het rapport ziet er als volgt uit:

Parkrapport



In het eerste deel van het rapport wordt met behulp van eenvoudige staafgrafieken, vinkjes en kruisjes aangegeven hoe goed je voldoet aan de algemene doelstellingen voor de betreffende level. Zolang je vinkjes en groene staven krijgt en geen kruisjes en rode staven, krijg je een goede beoordeling van de inspecteur!

In het tweede deel van het rapport zegt de inspecteur wat je verkeerd doet en geeft hij je enkele tips over hoe je het park kan verbeteren.

Handige tips



In het spel krijg je een bepaald aantal parkbeoordelingen van de parkinspecteur. Als je het park niet binnen de afgesproken tijd herstelt, wordt het gesloten.

Maar wees niet getreurd, met Tim aan jouw zijde en met behulp van de rapporten van de inspecteur moet het geen probleem zijn om 's werelds beste LEGOLAND parkmanager te worden!

Succes! Vergeet niet dat alles om het bouwen draait!

Wist je dat?

Hoe groot?

LEGOLAND® Windsor is wel 16 hectare groot en staat boordevol leuke attracties, met zeven verschillende themazones.
Het park zelf is omringd door een bosgebied van 60 hectare.
Pas op dat je niet verdwaalt!
LEGOLAND® Billund is 8 hectare groot en LEGOLAND® California, in de VS, is wel 14 hectare groot.

Hoeveel mensen?

Aan LEGOLAND® Billund brengen jaarlijks wel 30 miljoen mensen een bezoek. Dat is gelijk aan vijf maal de bevolking van heel Denemarken!

En Star Wars™ dan?

In LEGOLAND® Windsor staan nu levensgrote modellen van Darth Vader en R2-D2, helemaal van LEGO steentjes!

Hoeveel steentjes?

In LEGOLAND® Windsor in Engeland zijn er zo'n 30 miljoen LEGO® steentjes gebruikt. Daarvan in het miniland alleen al 22 miljoen. De Technosauras is het grootste model van het park. Het bestaat uit ruim een miljoen steentjes! Miniland in LEGOLAND® California is ook een knap stuk werk. Het bestaat uit meer dan 20 miljoen steentjes. Het Empire State Building alleen al bestaat uit 233.500 steentjes.

Als je van de steentjes één lange toren zou maken dan zou die wel elf kilometer de lucht in steken! Maar dat is niets in vergelijking met Grand Central Station. Dat bestaat namelijk uit 775.000 LEGO steentjes. Er hebben vier mensen aan gewerkt en het duurde in totaal 2.678 uur om het te maken!

LEGOLAND® Billund in Denemarken bestaat uit 45 miljoen steentjes. Het grootste bouwwerk is Mount Rushmore. Dat bestaat uit 1,5 miljoen gewone LEGO steentjes en 40.000 LEGO Duplo steentjes. Het Vrijheidsbeeld is enorm groot. Het torent wel negen meter boven de grond uit!

Prijs voor beste LEGOLAND parkmanager

Als je het LEGOLAND spel helemaal uitspeelt, krijg je de prijs voor de BESTE LEGOLAND parkmanager. Die kan je afdrukken en bewaren!



Let op Biker Bob in het beginfilmpje. Hij is ontsnapt uit LEGO Creator en in dit spel gekropen!



Rosie Brickolini's lievelingsrecepten

Hieronder volgen wat van mijn populairste recepten. Er eten jaarlijks duizenden bezoekers in mijn restaurants en die zijn er dol op! Ik hoop dat je het net zo leuk vindt om ze te maken als ik het vind om ze op te eten! Zorg alleen wel dat er een volwassene bij is als je aan de slag gaat. Pas op dat ze niet stiekem een hapje nemen!





Rosie Brickolini's lievelingsrecepten

HONING-BANANENMILKSHAKE

Deze verrukkelijke milkshakes zijn verkrijgbaar bij Papa Mole's café.

Benodigdheden: 1 banaan, 280 ml koude melk, 1 eetlepel heldere honing, 1 schep vanille-ijs.

1. Laat het ijs ongeveer 10 minuten zacht worden in een kommetje. Doe de banaan in een ander kommetje en prak hem met een vork.

2. Doe de honing en het ijs bij de banaan en gebruik een lepel om alles goed door elkaar te mengen. Doe de melk erbij en klop het op tot het schuimig is. Doe er een rietje in en slurpen maar!

KOKOSIJS

Professor Voltage is een zoetekauw. Dit is een van zijn favoriete lekkernijen.

Benodigdheden: 200 g droge kokos, 400 g poedersuiker, 1 blik condensmelk, roze kleurstof.

1. Zift de poedersuiker in een kommetje. Doe de droge kokos erbij.

2. Doe er geleidelijk 5-6 eetlepels condensmelk bij en meng deze met de suiker en kokos tot er een bal gevormd wordt.

3. Snij het mengsel door de helft. Doe een paar druppels roze kleurstof bij één helft van het mengsel en meng goed.

4. Breng een laag folie aan in een blik en druk het witte mengsel gelijkmatig aan op de onderkant van het blik. Breng dan het roze mengsel bovenop het witte aan. Laat dit enkele uren in de vriezer staan. Snij het in stukjes en smullen maar!

ROSIE'S CHOCOLADETRUFFELS

Voor de kerst maak ik voor alle medewerkers bij LEGOLAND wat truffels. Die stop ik een leuk doosje met een strik erom!

Benodigdheden: 225 g pure chocolade, 75 g zachte boter, 175 g poedersuiker, 2 eetlepels room, disco of hagelslag.

1. Vraag of een volwassene je de chocolade helpt te smelten in een kom boven een pan water op een laag pitje.

2. Als de chocolade is gesmolten, doe dan de boter en de room erbij. Zift de poedersuiker en voeg het geleidelijk toe aan de chocolade. Goed blijven roeren. Laat het mengsel 2 uur in de koelkast staan.

5. Neem een grote theelepel van het mengsel en rol dat tot een balletje. Herhaal dit met de rest van het mengsel. Rol de helft van de ballen in de disco en de andere helft in de hagelslag. Laat het een uur in de koelkast staan en smullen maar!

KROKANTE VULKAANTJES

Deze prehistorische hapjes zijn makkelijk en leuk om te maken!

Benodigdheden: 30 g suiker, 30 g boter, 30 g cacao, 1 eetlepel suikerstroop, 60 g Rice Krispies, 120 g poedersuiker, rode en gele kleurstof.

1. Doe de cacao, suiker, boter en suikerstroop in een grote steelpan. Zet de pan op een laag pitje en roer met een houten lepel totdat alles gesmolten is.

2. Haal de pan van het vuur en laat het een beetje afkoelen. Doe de Rice Krispies er door en zorg dat ze allemaal goed bedekt zijn.

3. Maak van het mengsel ongeveer 10 hoopjes op een bakplaat. Maak van elk hoopje met je handen een bergje. Maak in elk bergje een gaatje in de top.

4. Doe de poedersuiker in een kom. Doe twee eetlepels heet water bij de poedersuiker. Doe er een paar druppels rode en gele kleurstof bij en meng goed.

6. Lepel het oranje glazuur in de vulkaangaatjes en laat het langs de zijkanten aflopen. Laat ze hard worden en eet ze op.

LEGOLAND Spelcredits

Producent:
Rob Smith

Assistent-producent:
Paul Blair, Joe Palmer

Spelontwerp:
Paul Blair, Joe Palmer, Aron Phelan, Rob Smith

Geluidseffecten:
Rob Smith

Animatie:
Jeppe Nygaard Christensen, Martin Gardeler, Terry Hylton, Martin Lanzinger

Manager kwaliteitsbeheer:
Tony Miller

Groepsleider kwaliteitsbeheer:
Gary Simmons

Kwaliteitstesten:
Jonathan Hughes, Alex Mundy, Sophie Blakemore, Stephen Manners, Dwayne Buck, Dave Lane, Nicolas Doucet, Rob Marsh, Andrew Donnelly, Desmond Gayle

Culinair adviseur:
Sarah 'Spoons' Camburn

Ontwikkeld door:
Krisalis Software Ltd.

Projectmanager:
Andy Ware

Eerste programmeur:
Mark Rabjohn

Programmeurs:
Narinder Basran, Damian McKenna, Richard Teather, Kevin Thacker, Andy Ware

Tekenaars:
Dave Colledge, Darren Hebden, Tracy Hudson, Rob Richardson

Kwaliteitsbeheer:
Daniel Greene, Steve Sumner

Directeur:
Tony Kavanagh

Directe muziek en animatie gecomponeerd en geproduceerd door: David Punshon en Richard Wells

Animatie: : Artworld UK

Storylines and Animation Director:
Jon Harrison

Hoofd-animator:
Dave Garbett

LEGOLAND Spelcredits

Assistent van hoofd-animator:
Grahame Collier

Animatieteam:
Mark Harrison, Hearl Hutchinson, Simeon Hankins, Simon Scott, Rob Dorney, Stuart Barnicutt, Teoman Irmak

Eerste modelbouwers:
Simon Scott, Ian Deary

Geluidseffecten:
John Saul

Tekenaar storyboards:
Andy Payne

Stemmen:
Justin Fletcher

Opnamestudio:
Matinee Sound and Vision

Technicus:
Olly Poolman

Handleiding door:
Sarah Camburn, Laurence Scotford

Uitgegeven door:
LEGO Media International
Mark Livingstone – Internationaal directeur

Lokalisatie:
Michelle Richmond - Lokalisatiemanager

Productie:
Nic Ashford - Logistiekmanager

Internationale marketing:
Petra Bedford – Marketingdirecteur Europa en Azië
Helen Nicholas – Marketingmanager – Constructief en spelletjes
Ron Gibson - Marketingmanager VS

Internationale verkoop:
Leah Kalboussi - Verkoopdirecteur – Europa en Azië
Gregg Sauter - Verkoop- en marketingdirecteur VS

Ook met dank aan:
Jonathan Robb, Lars Kolbaek, Nancy Nissen, Lisbeth Frolunde, Caroline Grahames, LEGOLAND Windsor, LEGOLAND Billund en LEGOLAND California.

Met speciale dank aan alle kinderen die ons hebben geholpen tijdens de ontwikkeling van dit spel.

Technische ondersteuning

Technische ondersteuning: 0 20 346 9588

Openingstijden: Beschikbaar van 9.00 uur tot 18.00 uur van maandag tot vrijdag

E-mail: legomediaeuro@aqinc.com

Is je ons belt, blijf dan bij de computer zitten zodat je ons zoveel mogelijk informatie kan geven. Schrijf de soort hardware precies op, waaronder:

- De snelheid en de fabrikant van de processor.
- Het merk en model van de geluidskaart en de videokaart.
- Het merk en model van het cd-rom- of DVD-station.
- Hoeveelheid RAM.
- Andere hardware of randapparatuur.
- Eventuele foutmeldingen.

N.B.: Als je het moeilijk vindt om bepaalde informatie over het systeem te krijgen, neem dan contact op met de systeemleverancier.



Gegarandeerd 100% tevreden of je geld terug



Volledige teruggave binnen 30 dagen.
Als je niet geheel tevreden bent met dit LEGO Media product, stuur het dan binnen 30 dagen terug naar LEGO Media en je krijgt een directe en volledige vergoeding. Mits het product in zijn geheel en onbeschadigd terug wordt gestuurd, inclusief alle inhoud van de originele verpakking, samen met de bon. Het bovenstaande is een aanvulling op en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten als consument.

Neem voor meer informatie contact op met de klantenservice.

Epilepsiewaarschuwing

Lees het volgende voordat u of uw kinderen een videospelletje gebruiken.

Sommige mensen lopen kans dat ze een epileptische aanval krijgen of buiten bewustzijn raken als ze worden blootgesteld aan knipperende lichten of bepaalde omstandigheden.
Dergelijke mensen lopen kans op een aanval als ze televisie kijken of bepaalde videospelletjes spelen. Dat kan zelfs voorkomen als er geen eerdere medische problemen of epilepsie zijn waargenomen.

Als u of iemand uit uw gezien ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid) bij blootstelling aan knipperlichten, raadpleeg dan uw huisarts voordat u het spel gebruikt.

Kinderen moeten bij het gebruik van videospelletjes door hun ouders begeleid worden. Als u of uw kinderen een van de volgende symptomen heeft, moet u het gebruik onmiddellijk stoppen en een arts raadplegen. De symptomen zijn: duizeligheid, slecht zicht, trillende ogen of spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onvrijwillige bewegingen of stuiptrekkingen.

TREF DE ONDERSTAANDE ALGEMENE VOORZORGSMAATREGELEN BIJ HET GEBRUIK VAN VIDEOSPELLETJES
Ga niet te dicht bij de televisie zitten. Strek de kabel volledig uit en ga dan pas zitten.
Speel het spelletje op een klein scherm als dat kan. Ga geen videospelletjes doen als je moe bent of weinig geslapen hebt. Zorg ervoor dat de kamer waarin je speelt goed verlicht is. Neem elk uur dat je een videospelletje speelt 10-15 minuten pauze.



Opmerkingen

Opmerkingen

games.



Geproduceerd in de E.U.
2299537
IB2G-LANDU3

